

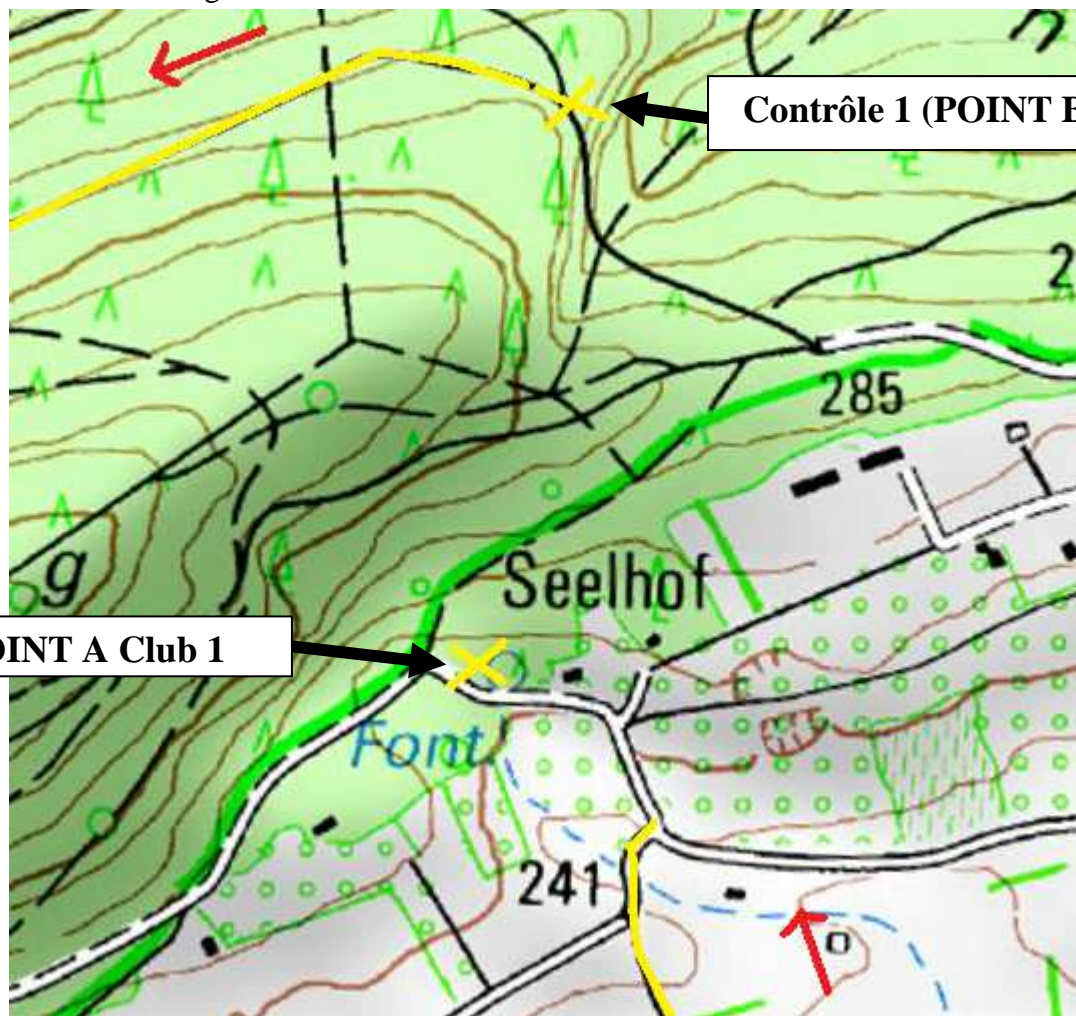
Corrigé POR CLUB 1

- **Point A** : *Point remarquable : Fontaine*

Il fallait remarquer la fontaine et chercher la balise à proximité de celle-ci.

- **Contrôle 1** :

Rien de particulier, la difficulté était plutôt au carrefour précédent où il fallait faire les bons choix de chemins. Ce contrôle permettait de vous confirmer que vous êtes de retour sur le tracé et de changer de vitesse.

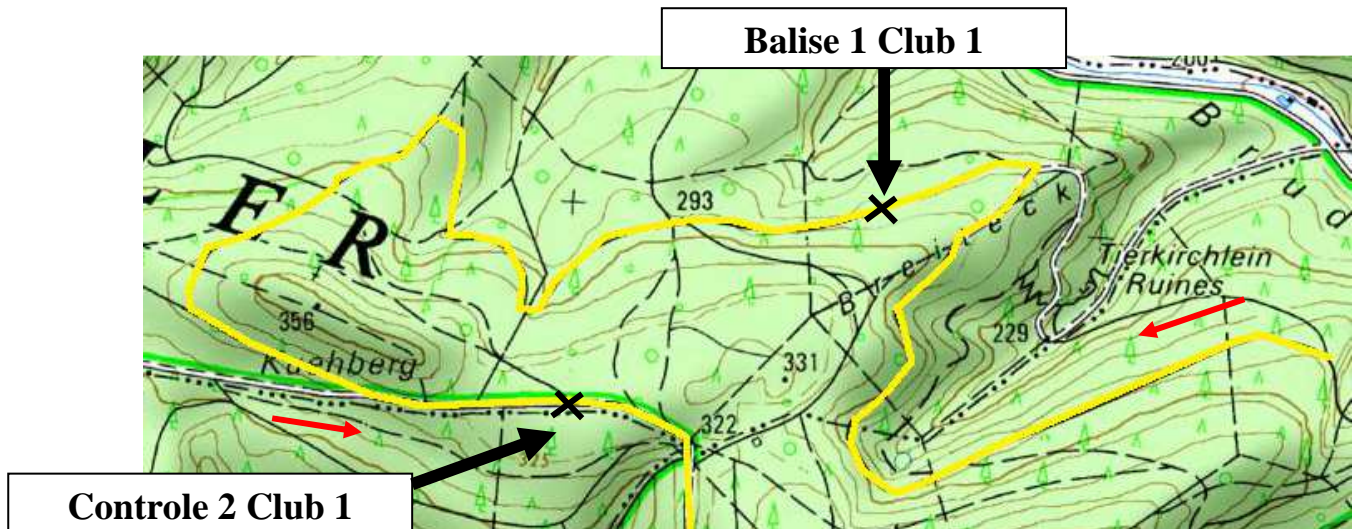


- **Balise 1** : *Point remarquable* : Chemins, Azimuts

La balise permettait simplement de s'assurer que vous ayez pris la direction Nord-Est puis Nord-Ouest (droite-gauche) en rejoignant le chemin carrossable plutôt que Sud-ouest puis Nord-Ouest (gauche-droite).

- **Contrôle 2** : *Point remarquables* : Chemin, Dénivelé : « Kuehberg »

Il fallait arriver sur ce contrôle par le chemin qui contourne le « Kuehberg » par le nord et non par le chemin des clubs élite qui passe directement au sud de cette colline.



- **Arrivée** :

Pas de difficultés particulières.

Corrigé POR CLUB ELITE

- **POINT A** : *Point remarquable : Clairière, route*

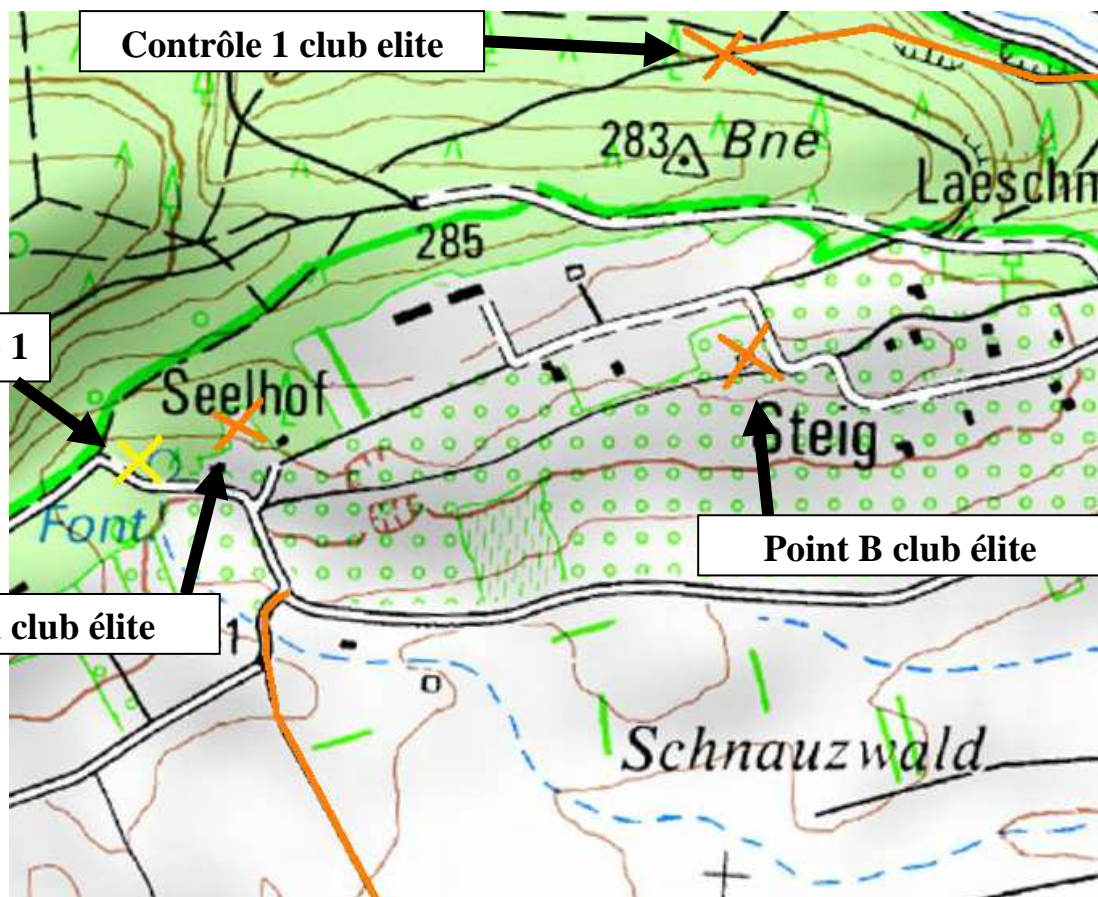
Le point A était au milieu d'une petite clairière qu'il fallait repérer sur sa carte et qui était assez visible dans la réalité. La route avec ses tournants était un point remarquable important pour localiser la clairière. Beaucoup de cavaliers ont pris la balise du point A des club 1 à la fontaine.

- **POINT B** : *Point remarquable : cabane*

Le point B était à proximité d'une cabane, très visible sur la carte ainsi que dans la réalité. Ainsi la seule difficulté résidait dans le fait de choisir le bon itinéraire pour y accéder. Il suffisait de rester sur le chemin carrossable et d'y faire un aller/retour pour chercher la balise.

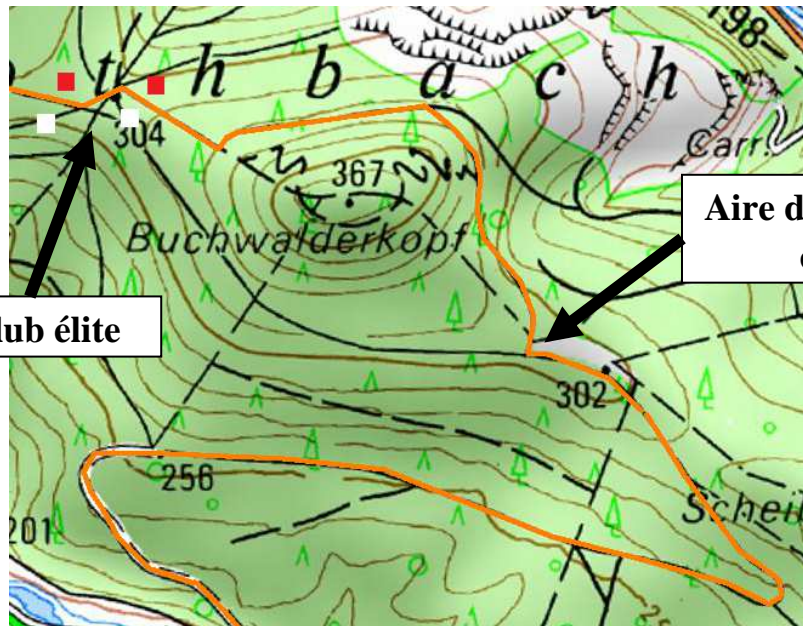
- **Contrôle 1 (POINT C):**

Pas de difficulté particulière, étant en itinéraire libre, vous pouviez arriver de n'importe quel chemin.



- **Contrôle 2** : Point remarquable : aire de pique nique, Dénivelé : « Buchwalderkopf »

Ce contrôle permettait de vérifier que vous soyez passé au nord du « Buchwalderkopf » et non au sud en restant sur le chemin principal. Il fallait repérer l'aire de pique nique (matérialisé sur la carte et visible dans la réalité) et quitter le chemin principal à cette aire de pique nique.



Contrôle 2 club élite

Aire de pique nique, clairière

- **Contrôle 3** : Point remarquable : bâtiments

Avant d'arriver sur ce contrôle, il fallait passer tout droit devant l'église et tourner ensuite à gauche après quelques maisons. Si vous tourniez directement à gauche devant l'église, vous arriviez directement au contrôle par le mauvais chemin.

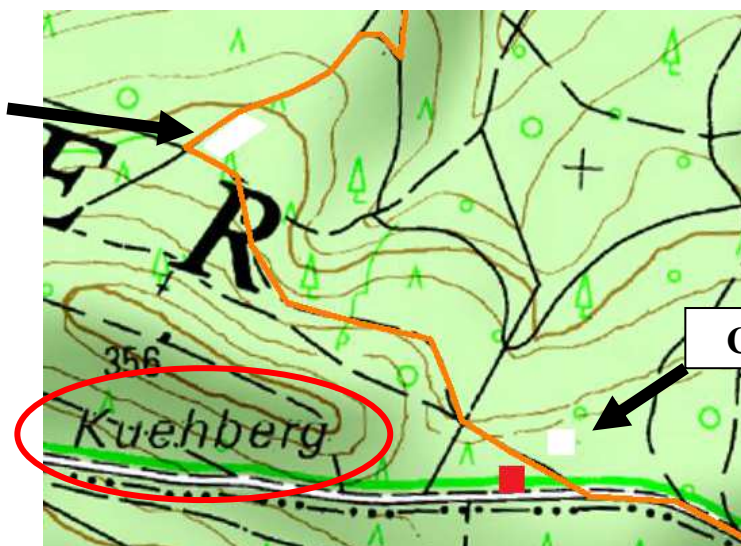


Contrôle 3 club élite

- **Contrôle 4** : Point remarquable : Chemin ; Dénivelé : « Kuehberg »

L'arrivée sur ce contrôle se joua environ 500m avant celui-ci. Vous longiez une clairière qui n'apparait pas sur la carte. Au bout de cette clairière, il fallait tourner à gauche dans un chemin moins praticable. Vous deviez rester au nord du Kuehberg et le longer par son versant nord nord jusqu'au contrôle.

Clairière qui n'apparait pas sur la carte



Contrôle 4 club élite

- **Balise 1** : Point remarquable : chemin, Azimut : 134°

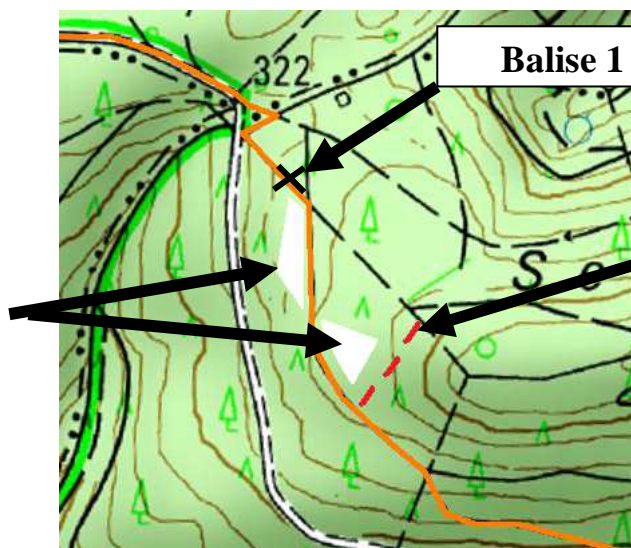
Cette balise était située à proximité d'un gros carrefour avec 3 beaux chemins qui forment un triangle. Il fallait prendre un chemin qui était dans un azimut de 134° depuis le côté sud ouest du triangle. Sur l'autre pointe du triangle, il y avait un beau chemin avec un azimut de 110° qui pouvait vous emmener et vous faire rater la balise.

Un certain nombre de cavaliers ont rencontré des difficultés pour trouver le bon chemin pour redescendre vers l'arrivé. Cela s'explique par le fait que plusieurs éléments n'apparaissent pas sur la carte sont visible sur le terrain (clairière, chemin) qui on fait perdre le nord à certains.

- **Arrivée**

Pas de difficulté particulière, si ce n'est de bien prendre le chemin carrossable du milieu de la descente dans le sens Est-Ouest et non l'inverse.

Clairière qui n'apparaissent pas sur la carte



Balise 1 club élite

Chemin qui n'apparait pas sur la carte.

Corrigé POR AMATEUR 1

Balise 1

• POINT A : Distance

Pour trouver le point A, il fallait mesurer la distance de 325m sur la route depuis la fin du tracé jusqu'à être à hauteur du point. Ensuite en cherchant un peu on trouvait un chemin au bord de la haie qui nous permettait de rejoindre le point B en passant par la balise A. Le seul paramètre fiable était la distance, car le terrain ne correspond plus à ce qui est visible sur la carte (presque plus de vignes)

POINT B : non matérialisé, point sur un chemin mais qui n'apparaît pas sur la carte.

POINT C : Point remarquable : Clairière, route

Le point C était au milieu d'une petite clairière qu'il fallait repérer sur sa carte et qui était assez visible dans la réalité. La route avec ses tournants était un point remarquable important pour localiser la clairière.

POINT D : Point remarquable : Limite de parcelle, bâtiments ; Distance

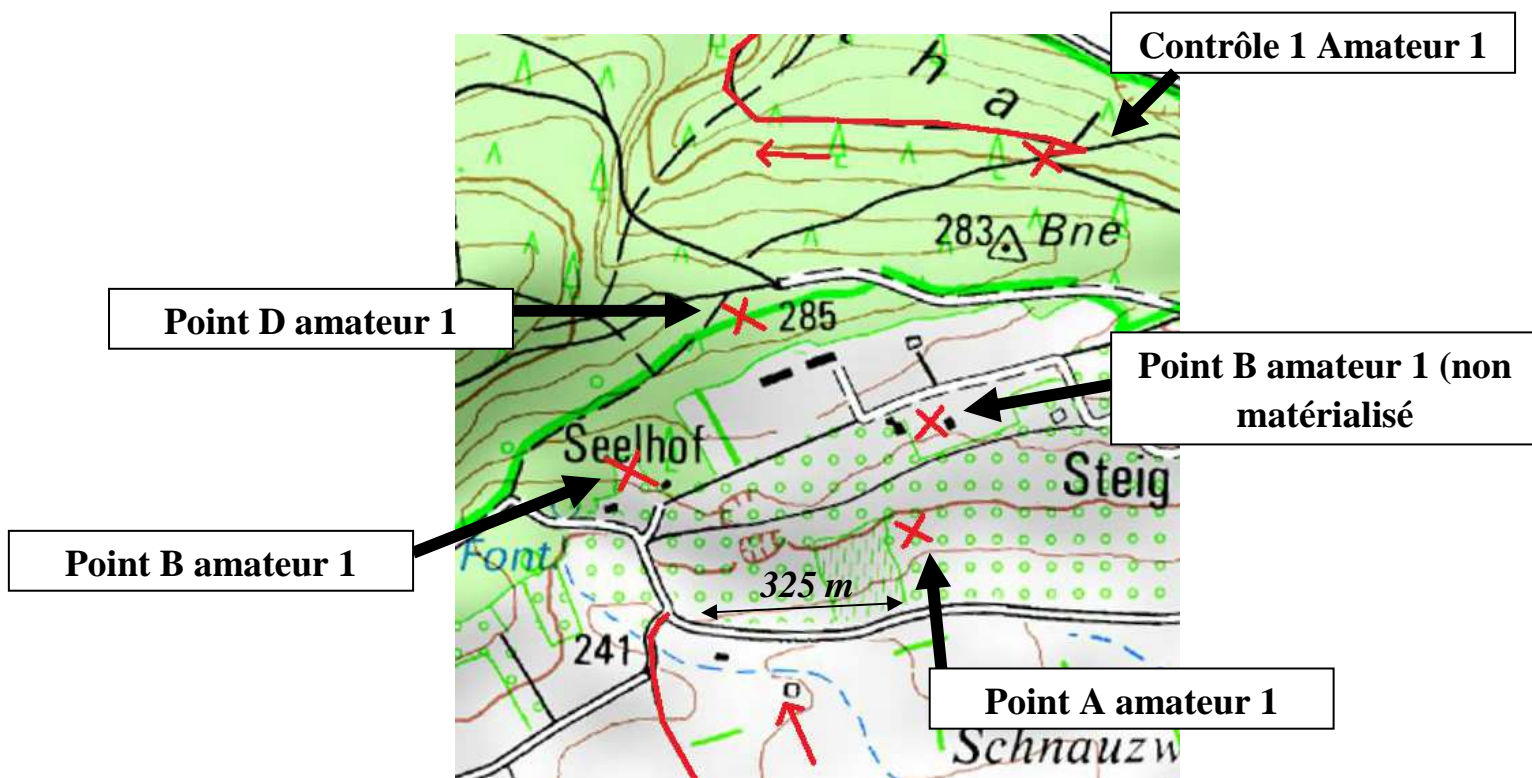
Le point D était situé en « hors chemin » sur une limite de parcelle matérialisé par :

- Un changement de végétation,
- Des bornes
- De la peinture sur les arbres

De plus cette limite se situait à l'arrière de bâtiment visible sur le terrain et matérialisé sur votre carte. Pour trouver plus facilement la limite, on pouvait s'aider de la distance depuis le dernier carrefour.

Contrôle 1 :

Pas de difficulté particulière, reprise du tracé.

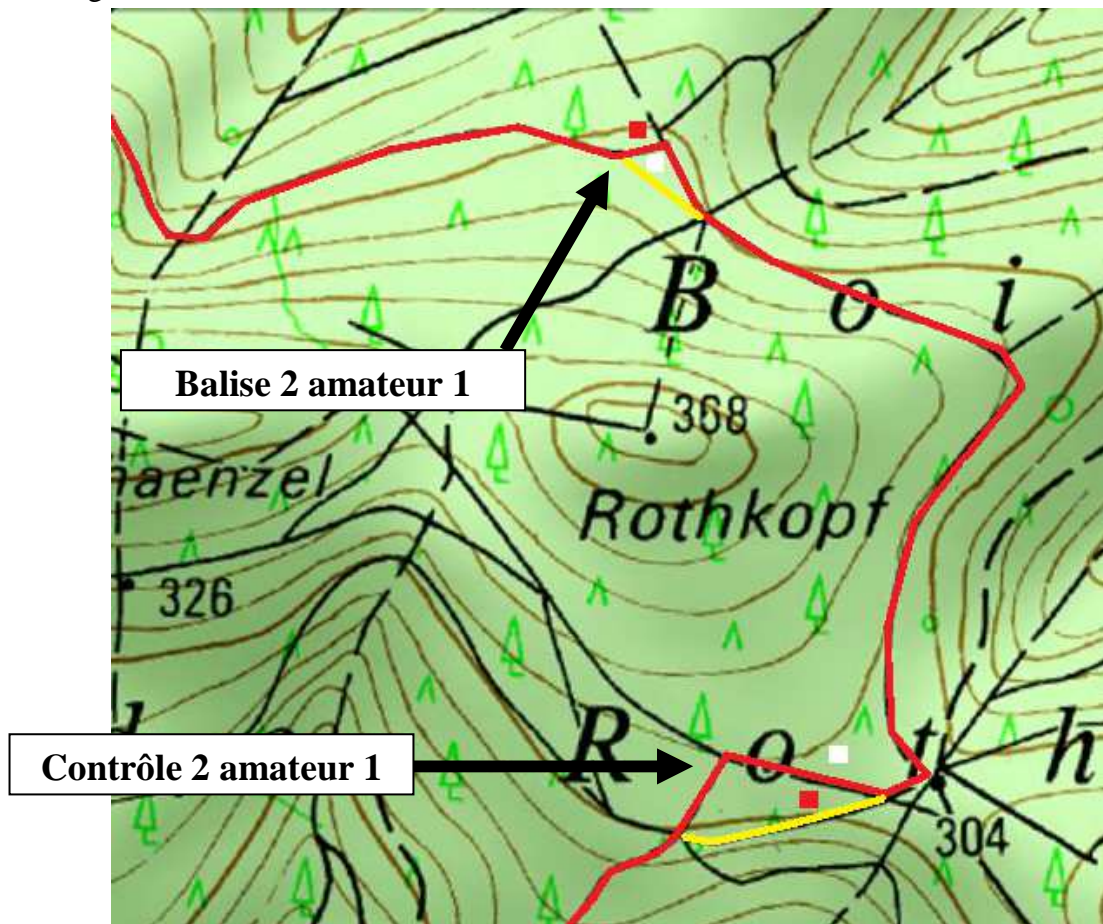


Contrôle 2 : *Point remarquable : Carrefour, dénivelé ; Distance.*

Vous aviez une cote assez importante à monter, donc les distances deviennent plus compliquées à mesurer. Il fallait bien compter les carrefours et bien les repérer sur la carte et ne pas prendre la première à droite mais continuer sur une limite de parcelle matérialisée par de la peinture blanche sur les arbres.

Balise 2 : *Point remarquable : Carrefour précédent ; Azimut.*

Le chemin principal sur lequel vous êtes change légèrement d'azimut avant le carrefour où il faut tourner à gauche. Un chemin qui n'apparaît pas sur la carte (en jaune) continue tout droit et n'effectue pas le changement d'azimut.

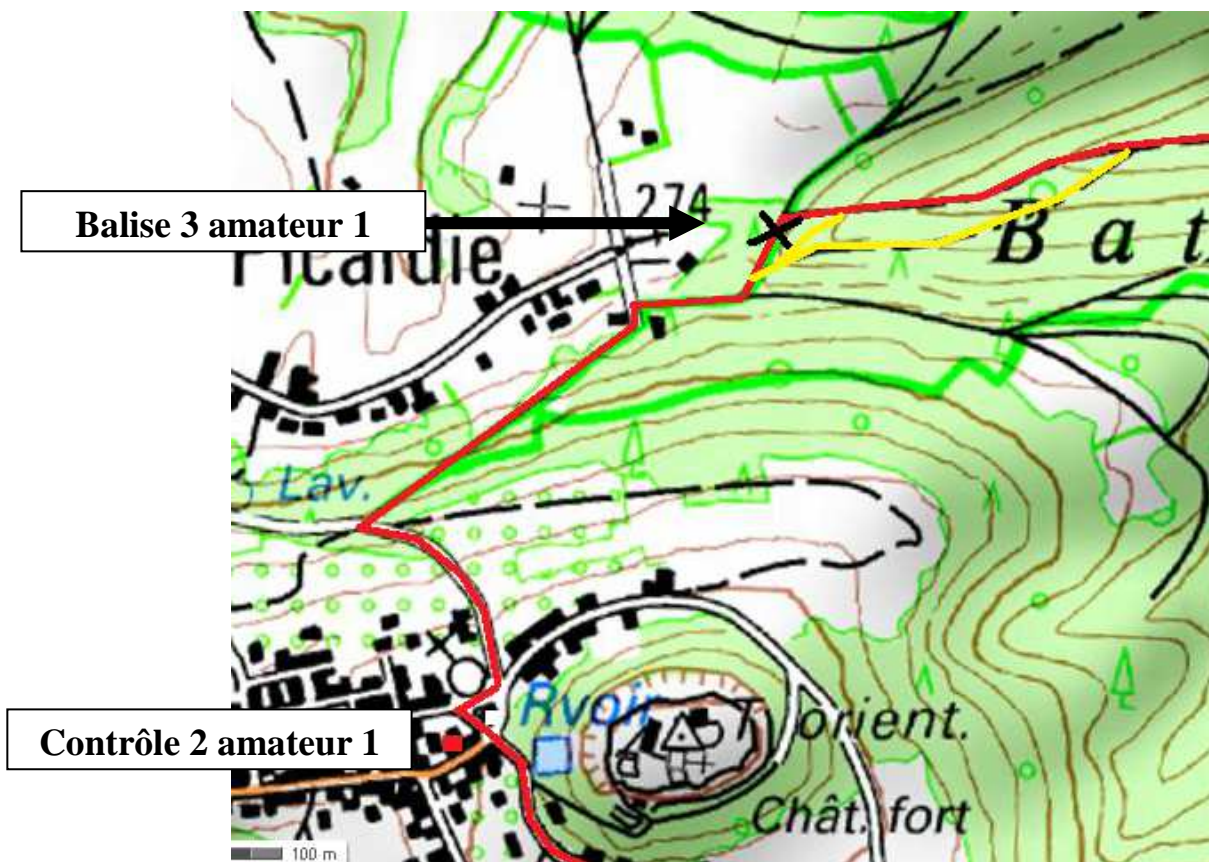


Balise 3 : *Point remarquable : Talweg, point remarquable en point de chute : Limite de parcelle de l'autre coté, Azimut.*

Vous évoluez depuis plusieurs mètres dans le talweg. Vers la fin, le chemin sur lequel vous êtes change d'azimut. Or vous devez garder votre azimut jusqu'au chemin suivant. Vous deviez sortir face à la limite de parcelle qui est de l'autre coté du chemin.

Contrôle 3 : *Point remarquable : Bâtiments, carrefour*

Avant d'arriver sur ce contrôle, il fallait passer tout devant l'église et tourner ensuite à gauche après quelques maisons. Si vous tourniez à gauche devant l'église, vous arriviez directement au contrôle par le mauvais chemin.

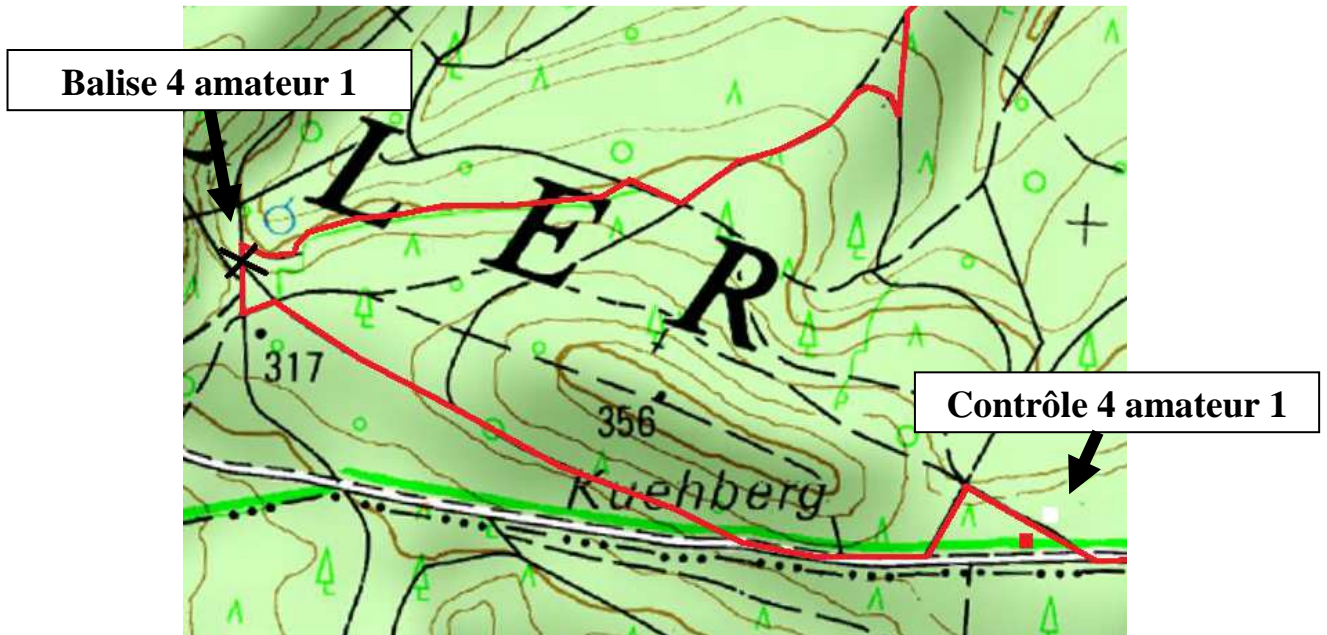


Balise 4 : *Point remarquable : limite de parcelle, chemin ; Distance.*

Vous êtes sur une limite de parcelle peu ouverte, la difficulté était de rester sur cette limite et dans son azimut jusqu'à rejoindre le chemin où se situait la balise.

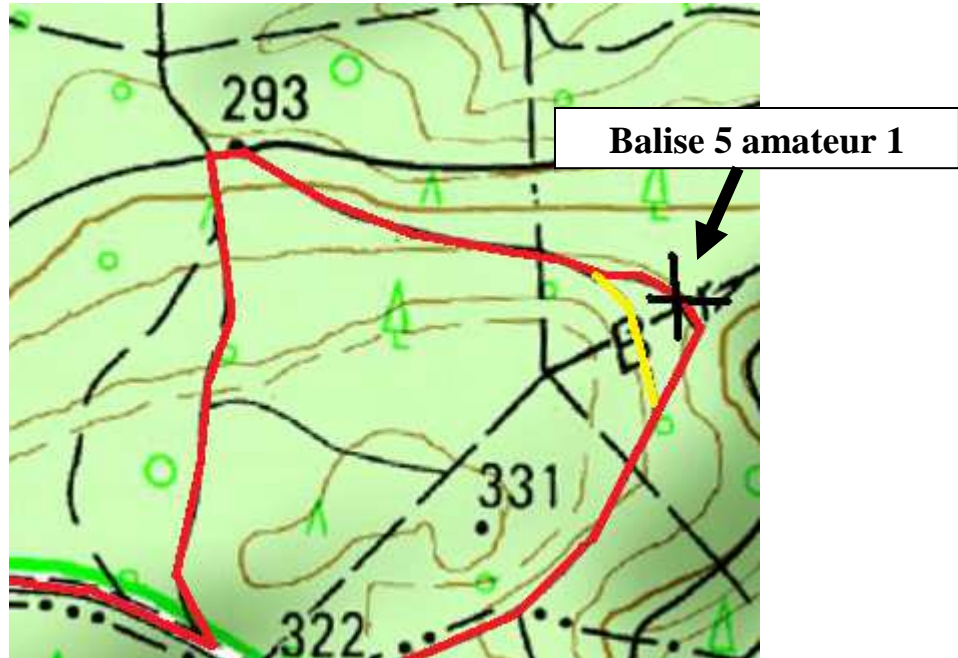
Contrôle 4 : *Point remarquable : limite de parcelle ; dénivelé*

Avant d'arriver sur le contrôle, il fallait emprunter une limite de parcelle sur votre gauche pour arriver par un autre chemin que celui sur lequel vous étiez initialement. La limite de parcelle était tout de suite après le Kuehberg.



Balise 5 : *Point remarquable : carrefour, limite de parcelle ; Distance*

Pour cette balise, il fallait mesurer la distance depuis le dernier carrefour et faire le changement d'azimut au bout de la distance. Il y avait également une limite de parcelle qui vous coupe perpendiculairement au moment de quitter le chemin sur lequel vous étiez.



Arrivée :

Il fallait bien faire tous les zigzags prévus à la descente, le dernier devant vous faire atterrir derrière une maison puis vous faire et arriver par la route.